TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

REVISTA POKéMON™

NOTICIAS
¡Captura a tu Pokémon favorito en Moviplaya'06!

Nº 73

Por los expertos de Nintendo Acción

[7ª] y última ENTREGA

¡¡LA GUÍA DEFINITIVA!!

POKéMON ESMERALDA

- Consejos y trucos finales
- Mapas completos de rutas y pueblos
- Estrategias para arrasar en el Frente de Batalla

¡Alucina con los trucos más chulos para Pokémon!



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de márketing**: Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

¡LA PRÓXIMA EDICIÓN POKéMON ESTÁ QUE ARDE!

¡Nuevos detalles sobre Diamante y Perla para DS!

DS es una consola flipante y los Pokémon piensan aprovechar a tope cada una de sus cualidades. Diamante y Perla se jugará en tiempo real, tendrá Pokédex táctil... ¡aquí tienes la última hora!

No, si nosotros también queremos saberlo todo ya! Pero, de momento, la Pokémon Company suelta las noticias poquito a poco. Este mes nos han dicho que Diamante y Perla usará el reloj interno de Nintendo DS. Eso servirá para, además de ver pasar el día en Shinou (el nombre japonés del nuevo mundo Pokémon) como en la realidad, hacer que **ciertos tipos de Pokémon solo puedan ser capturados de 5 a 8 de la tarde, por ejemplo.** Sí, es cierto que Oro y Plata para la antigua GB Color ya tenía reloj interno. La verdad es que, como novedad tecnológica, es...

¡Es la hora de evolucionar!

Pero la verdadera gracia de esto del tiempo real en DS es que tus Pokémon, **dependiendo de la hora en que lo hagan, ¡¡evolucionarán de distinta manera!!** ¿Escandalizado? Pues cuando te digamos que se mostrarán **diferencias visuales entre machos y hembras...** Para aprenderse las diferencias, nada mejor que echar un ojo a la Pokédex, que tendrá pinta de DS y, por supuesto, deberemos consultar **a base de puntero.** ¡Madre, cómo va a molar este Diamante y Perla para DS!



En el juego se apreciarán diferencias entre los machos y las hembras de cada especie. Por ejemplo, la hembra de Scyzor tendrá el abdomen más abultado.



Perla y Diamante aprovechará la potencia de DS para gráficos 3D.



Los ataques Pokémon tendrán animaciones nuevas y mejoradas.

¡ESTO ES «POKEMON BATTLE REVOLUTION»!
NUEVO POKéMON DE Wii

Pokémon se estrenará en Wii con la última entrega de la serie Pokémon Colosseum. Será a finales de año y con conectividad a las ediciones Perla y Diamante asegurada. Aquí tenéis la primera pantalla.



PERLA Y DIAMANTE
LOS NUEVOS ACCESORIOS

Los nuevos entrenadores tendrán a su disposición un buen número de gadgets que para sí hubiera querido Ash. La nueva Pokédex es lo primero que te llamará la atención. Diseñada con doble pantalla y con acceso mediante el puntero, para obtener la información mas rápidamente. El reloj Pokémon se estrena en la saga. Te dirá la hora, tiene calculadora, un monitor enchufado con la guardería e incluso calcula los efectos de tus ataques en el rival.



La nueva Pokédex seguirá el mismo diseño de Nintendo DS.



Además de la hora, el reloj contará con funciones extra.

¡Consigue el Pokémon más buscado con Moviplaya!

¡VEN A LA PLAYA A CAPTURARLOS!



¿Te gusta ir a pasar el día a la playa? ¿Y jugar con los últimos éxitos de DS? ¿Y conseguir un Pokémon raro y por la cara, ya que estamos?

Pues a nosotros también, por eso nos fuimos un día enterito a la playa de Riazor, en A Coruña, a pasear por la orilla refresco en mano, mirar a ver si los **próximos éxitos de DS** se pueden jugar en chanclas y conseguir el Pokémon que fuese, que total, ya los tenemos todos gracias a la sabiduría del profesor Oak. Pero tú a lo mejor no los tienes, así que, echa un ojo a la columna de la derecha para enterarte de **cómo conseguir a uno de los 10 Pokémon** disponibles. ¿Cómo?, ¡¿que ya tienes a esos Pokémon tambiéeen?! Pues nada, si eres tan Poké-maníaco, seguro que te interesará **probar «Pokémon Mystery Dungeon»,** que no saldrá hasta octubre para GBA y DS, o los Pokémon "Link", "Dash" y "Esmeralda". Y si no te basta con Pokémon, tranquilo, que en las distintas carpas que Nintendo monta en este Moviplaya 2006 vas a encontrar **un montón de títulos de DS:** «Brain Training», «Tetris DS», «Big Brain Academy», «Nintendogs Dálmata», «Trauma Center», «Mario Kart DS», «Animal Crossing», «Metroid Prime Hunters», «Lost Magic»... Y para los que ya tengan una DS, avisamos de que **hay extras para bajarse en la zona "Nintendo Wi-Fi"** como... ¡el perro de Miyamoto de «Nintendogs»! ¡Flipa ahí!



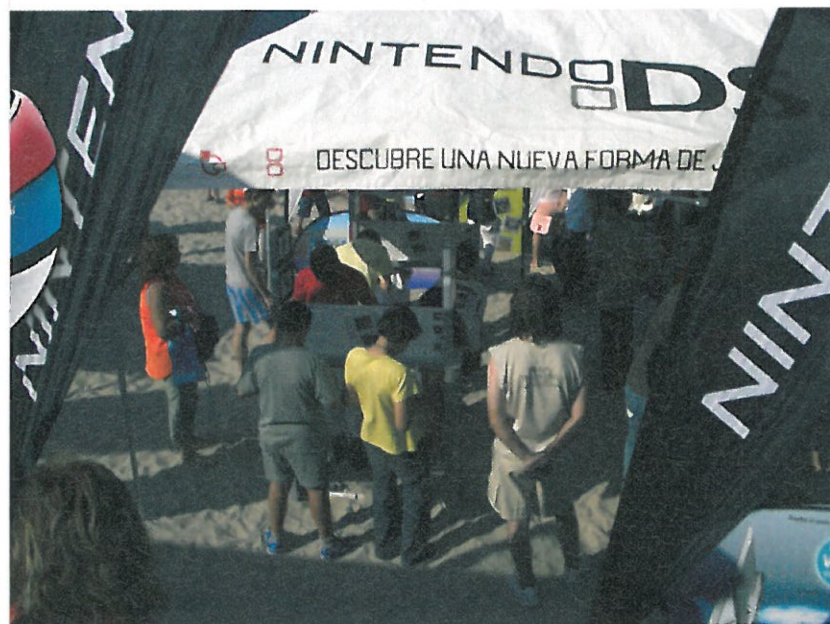
¡He aquí un grupo de Pokémaníacos muy felices tras conseguir, cada uno, al Pokémon que le dio la real gana! Estaban entusiasmados porque sabían que estaban posando para su revista favorita, claro.

Calendario Moviplaya 2006

JULIO	CIUDAD	NOMBRE PLAYAS
14, 15, 16	Roses	Playa de la Perola
19	Gandía	Playa de Gandía
20	Alboraya	Playa Patacona
22, 23	Cullera	Playa de San Antonio
25	Castrourdiales	Playa de Ostende
28, 29, 30	Laredo	Playa de la Salvé

AGOSTO	CIUDAD	NOMBRE PLAYAS
2	Baiona	Playa Ladeira
4, 5, 6	Carballo	Playa de Razo
8 de	Pilar de la Horadada	Playa de la Higuerica
11, 12, 13	Almería	Playa del Zapillo
15	Vinaroz	Playa del Fortí
18, 19, 20	Castellón	Playa del Gurugú
23	Isla Cristina	Playa Central
25, 26, 27	Ayamonte	Isla Canela





▲ En las carpas de Nintendo DS puedes probar un montón de juegos nuevos y, si llevas tu propia DS, descargarte por Wi-Fi "demos" de «Pokémon Link», «Trauma Center»... ¡un flipe!





La fiesta que se monta cada año es bestial: playita, Pokémon, música, Nintendo DS... ¡hay que ir pero ya!



¡Llévate un 10!



¡Este año te puedes llevar uno de estos diez Pokémon: Lugia, Ho-Oh, Entei, Latios, Latias, Charizard, Articuno, Raikou, Suicune y Pikachu! Para conseguirlo, lo primero es llevar tu GBA o GBA SP contigo (la GB micro no, que no se puede realizar la descarga) y la edición Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda. Comprueba que tienes la Pokédex y un hueco libre en tu equipo activo de Pokémon (los que usas para luchar, vamos). Cuando estés esperando en la cola, ve encendiendo la consola y así todo será más rápido. Dile el Pokémon que quieres al encargado que te atienda y... ¡a disfrutarlo!



[7ª] ENTREGA y final

☑ Estrategias y trucos para ser un maestro

Guía de Maestros Pokémon Esmeralda

Entrenadores, si habéis llegado hasta aquí ¡ya nada os podrá detener! Eso sí, estad preparados para capturar a los Regis, vencer a los cuatro jefes del Altomando, quitar a Plubio el título de campeón, capturar a Kyogre y Groudon, y por supuesto vencer a todos los Ases del Frente de Batalla.

☑ Mapas completos de cada nivel

Sumario



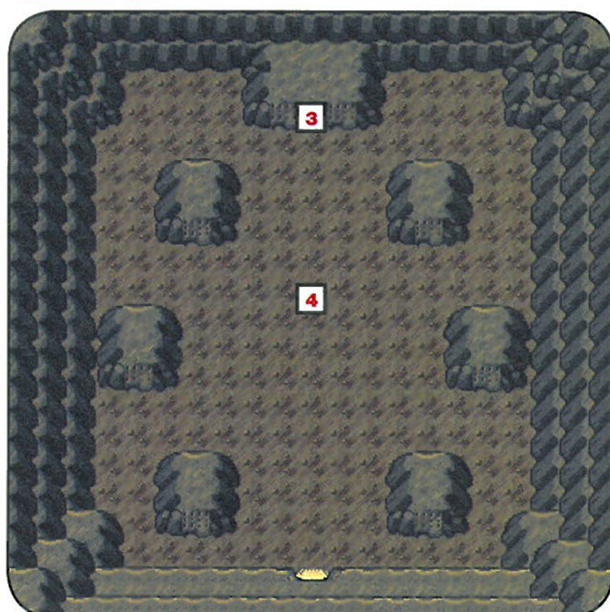
CÁMARA SELLADA

La Cámara Sellada está llena de inscripciones de un código llamado Código Braille. En la primera sala tienes la clave que te permitirá descifrarlo. Si traduces las inscripciones, podrás desvelar un misterio relacionado con los legendarios Regice, Regirock y Registeel.

SALA 1



SALA 2



1. BUSCA LA ENTRADA

Cuando te sumerjas en el punto que hemos marcado de la Ruta 134, entrarás en un canal submarino en el que **verás una inscripción en Código Braille** que dice: "Sube Ahora". Hazlo y emergerás en la misteriosa Cámara Sellada.



2. USA EXCAVAR

Si descifras la inscripción que hay en la pared del fondo de la primera sala, verás que pone: **"Cava ahora"**. Usa un Pokémon que conozca Excavar y la pared se vendrá abajo. Recuerda que **la MT Excavar se consigue en la Ruta 114**.



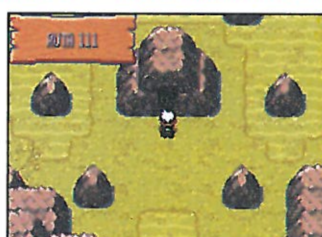
3. RESOLVIENDO EL MISTERIO

En la segunda sala la inscripción dice: **"Primero Wailord, al final Relicanth"** Vuelve con un equipo que tenga un Wailord como líder y un Relicanth como último Pokémon. Hazlo y un terremoto abrirá los escondites de los Regi.



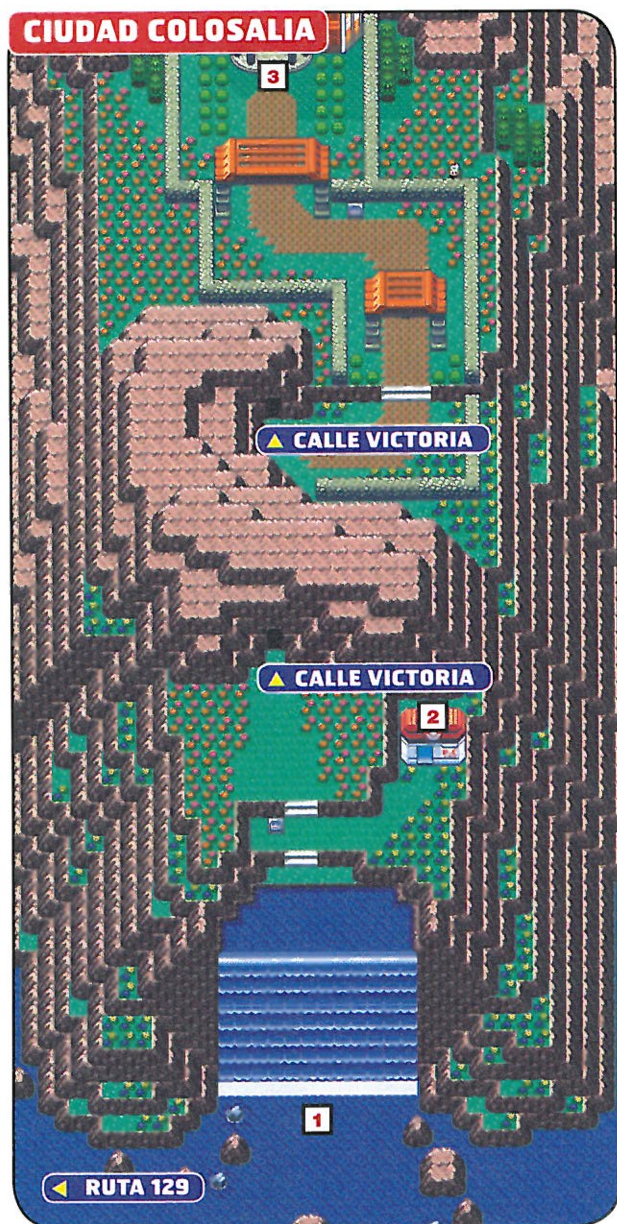
4. ¿DÓNDE ESTÁN LOS REGIS?

Tras cumplir lo que dice la inscripción de la segunda sala, **toca buscar a los Regis**. A **Regice** lo hallarás en la Cueva Insular (Ruta 105), a **Regirock** en las Ruinas Desierto (Ruta 111) y a **Registeel** en la Tumba Antigua (Ruta 120).



CIUDAD COLOSALIA

En Ciudad Colosalia verás el edificio de la Liga Pokémon, el reto para el que te has entrenando desde que empezaste. Para llegar tendrás que atravesar la peligrosa Calle Victoria.



1. SUBE POR LA CASCADA

Tras conseguir en Arrecípolis la Mo Cascada y la Medalla Lluvia, podrás ascender por la cascada que hay al pie de Ciudad Colosalia. En cuanto lo hagas, verás que **puedes usar Vuelo para volver al Centro Pokémon** o a la Liga Pokémon.



2. TRETO TE ANIMA

Antes de adentrarte en la peligrosa Calle Victoria, **deberías entrar en el Centro Pokémon**, sanar a tu equipo y de paso charlar con Treto. Escúchale con atención porque si ganas la Liga Pokémon, Treto te buscará para proponerte algo.



3. LA ÚLTIMA TIENDA

En el edificio que alberga la Liga Pokémon encontrarás la última tienda de Hoenn. Sus productos están especialmente pensados para el reto que te espera. **Procura comprar Restau. Todo, Cura Total y Revivir**, lo vas a necesitar.



LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Cura Total	600
Hiperpoción	1200	Revivir	1500
Máx. Poción	2500	Máx. Repel	700
Restau. Todo	3000		

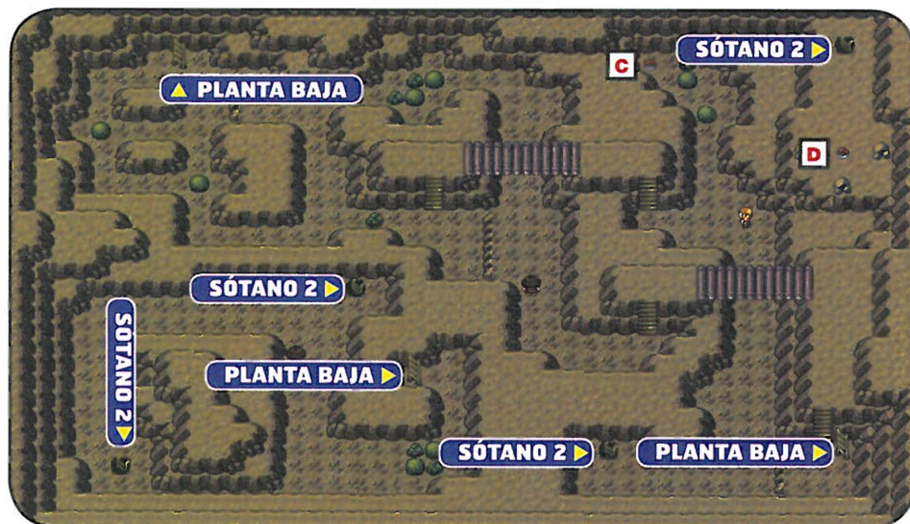
¡Hazte con todos!

CORSOLA	**LUVDISC**
Algunos (Super Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)
MAGIKARP	**PELIPPER**
Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	**Pocos**
TENTACOOL	**WAILMER**
Algunos (Caña Vieja)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Super Caña)
WINGULL	
Muchos	

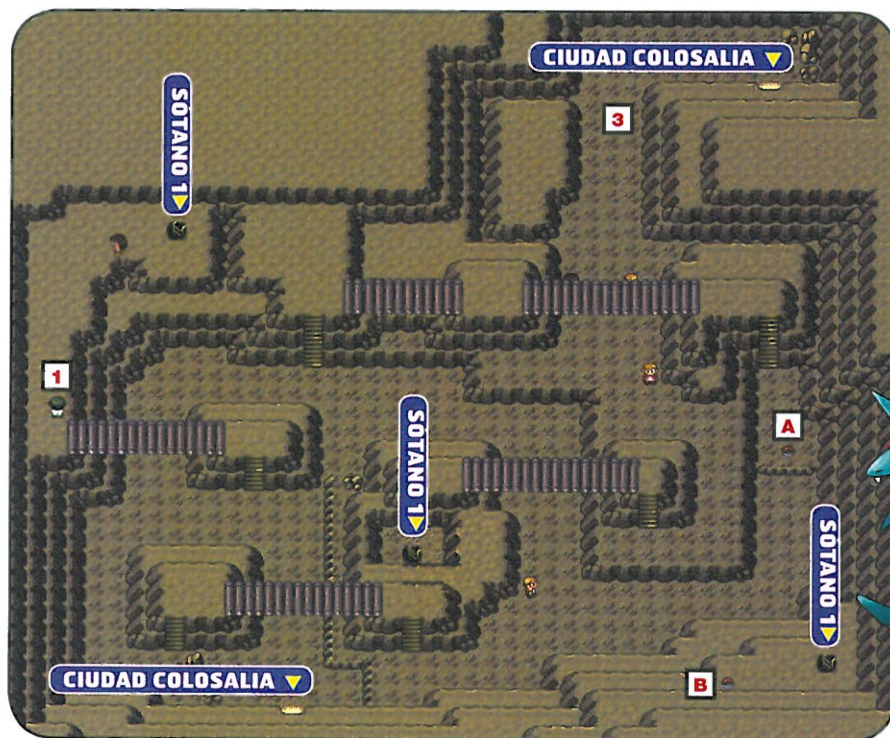
CALLE VICTORIA

La Calle Victoria es un lugar peligroso, lleno de expertos entrenadores y de muchos Pokémon de gran nivel. Si todavía no te sientes preparado para entrar en la Liga Pokémon, este es un buen lugar para mejorar tu equipo. Date una vuelta por aquí y practica todo lo que puedas.

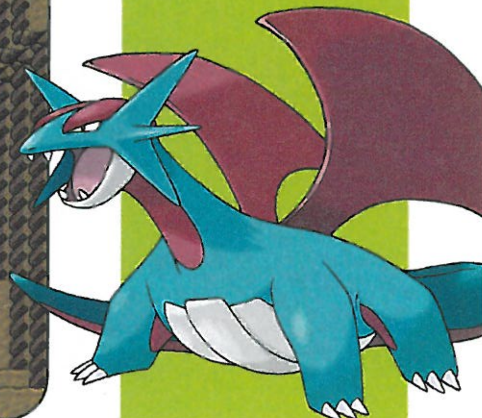
SÓTANO 1



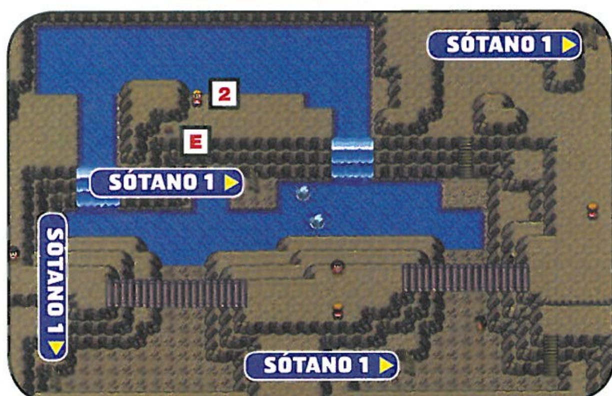
PLANTA BAJA



Salamence
Puede que por su aspecto y poder, este dragón volador te parezca un legendario, pero no te confundas porque no lo es. En realidad le crecieron las alas después de que se modificara su estructura celular: sufrió una mutación repentina y se quedó con la "pinta" que tiene en esta imagen.



SÓTANO 2



1. UN GRAN COLEGA

Cerca de la entrada a la Calle Victoria te encontrarás de nuevo con Blasco, pero esta vez te costará mucho más derrotarle. Su Ralts, el que le ayudaste a capturar, **ha evolucionado en un temible Pokémon** psíquico llamado Gardevoir. ¡Qué miedo!



2. OTRO ESTRATEGA

¿Recuerdas a la familia Estratega de la Ruta 111? Pues dentro de la Calle Victoria te espera el último de sus miembros. **Se llama Entre**. **Guay Manuel** y su equipo lo forman **Dodrio, Kadabra, Electrode y Shiftry,** todos en el nivel 42.



3. BUSCA A BLASCO

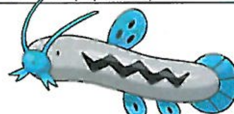
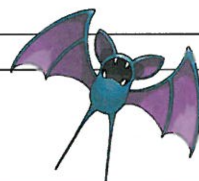
Una vez que derrotes al Alto Mando y te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon, puedes volver a la Calle Victoria a luchar contra Blasco. **Esta vez lo encontrarás cerca de la salida norte**, pero con un equipo todavía mejor.



¡CONSÍGUELOS!

A. ELIXIR MÁX	D. MT29 (PSÍQUICO)
B. MÁS PP	E. CURA TOTAL
C. RESTAU. TODO	

¡Hazte con todos!

ARON	**BARBOACH**
• **Pocos**	• **Algunos** (Caña Buena) • **Muchos** (Super Caña)
	
GEODUDE	**GOLBAT**
• **Algunos** (Usa golpe roca)	• **Muchos**
	
GOLDEEN	**GRAVELER**
• **Algunos** (Caña Vieja y Caña Buena)	• **Muchos** (usa Golpe Roca)
	
HARIYAMA	**LAIRON**
• **Muchos**	• **Muchos**
	
LOUDRED	**MAKUHITA**
• **Muchos**	• **Algunos**
	
MAWILE	**SABLEYE**
• **Pocos**	• **Muchos**
	
WHISCASH	**WHISMUR**
• **Algunos** (Super Caña)	• **Pocos**
	
ZUBAT	
• **Algunos**	
	

LIGA POKéMON

Ha llegado la hora de demostrar lo bueno que eres y para hacerlo deberás vencer a los mejores. Los cuatro del Alto Mando y el campeón Publio son mucho más poderosos que cualquier líder de gimnasio, así que tendrás que ponerte las pilas si quieres ganar la Liga Pokémon.

ANTES DEL COMBATE...

Antes de afrontar el duelo de la Liga Pokémon tienes que observar muy bien a tu equipo. Lo primero que tienes que mirar es el nivel de tus Pokémon: **si no están por encima del 45, ni se te ocurra entrar o acabarán contigo. El otro punto que hay que mirar son los tipos de ataques.** Si analizamos los tipos de los Pokémon del Alto Mando y de Plubio, no hay duda de que nuestro equipo deberá manejar con maestría los ataques más poderosos y precisos que existan en los tipos **Eléctrico, Fuego, Lucha, Hielo, Agua y Tierra.** Por ejemplo, **el ataque de tipo Tierra más poderoso y preciso es Terremoto,** así que ya sabes, procura que algún Pokémon de tu equipo lo conozca. Te recomendamos que estudies si tu mejor Pokémon de tipo Agua puede aprender la **MT13 o Rayo Hielo** (la encuentras en el Casino de Malvalona o en el Barco Abandonado). En uno de los combates te vendrá de perlas. ¿Estás ya listo?



Si cuentas en tu equipo con Rayquaza, todo será más fácil.



LOS CONSEJOS DE OAK

Existen movimientos que pueden parecer inútiles, pero lo que ocurre **es que únicamente tienen sentido en una batalla dos contra dos.** Por ejemplo, si un Pokémon usa Refuerzo en una batalla normal no pasará nada, pero en un combate dos contra dos aumentará la potencia de los ataques del compañero.

POKéTRUCO

Cuando te encuentres con un Pokémon que use Vuelo, Buceo o Excavar, el Pokémon abandonará el campo de batalla durante un turno, evitando así que cualquier ataque tenga efecto sobre él. Si un Pokémon usa Excavar, únicamente podrás acertarle si tú usas Terremoto; y si usa Vuelo, podrás darle usando Tornado o Trueno. Cuando uses Terremoto y Tornado, el daño que recibirá el rival será del doble. No existe un movimiento equivalente contra Buceo.

ALTOMANDO SIXTO

MAESTRO DE POKéMON SINIESTRO

Sixto ha formado **un equipo a base de Pokémon siniestros** con técnicas de combate de lo más variopintas e ingeniosas. Ten cuidado con él, es un gran entrenador.



Equipo de Sixto

MIGHTYENA Nv 46
- **Tipo:** Siniestro.
- **Ataques:** Rugido, Doble Equipo, Ataque Arena, Triturar.



SHIFTRY Nv 48
- **Tipo:** Planta-Siniestro
- **Ataques:** Tormento, Doble Equipo, Contoneo, Paranormal.



CACTURNE Nv 46
- **Tipo:** Planta-Siniestro.
- **Ataques:** Drenadoras, Finta, Brazo Pincho, Esporagodón.



CRAWDAUNT Nv 48
- **Tipo:** Agua-Siniestro.
- **Ataques:** Surf, Danza Espada, Fuerza, Imagen.



ABSOL Nv 49
- **Tipo:** Siniestro.
- **Ataques:** Golpe Aéreo, Avalancha, Danza Espada, Cuchillada.



CONSEJOS PARA SIXTO

Los Pokémon siniestros son débiles frente a los ataques de tipo Lucha y Bicho. Pero cuidado, **no uses un Pokémon de tipo Lucha contra Absol o Shiftry**. Si lo haces, Absol responderá con Golpe Aéreo, un ataque de tipo Volador que hace bastante daño a los Pokémon de tipo Lucha. En cuanto a Shiftry, cuando este Pokémon vea a un rival de tipo Lucha usará Paranormal, un ataque Psíquico ante el que los Pokémon de lucha lo suelen pasar mal. **Si contra Cacturne y Shiftry usas un ataque de tipo Bicho, los dejarás hechos papilla**; su tipo Planta-Siniestro les hace especialmente vulnerables a este tipo.

ALTOMANDO FÁTIMA

MAESTRA DE POKéMON FANTASMA

Fátima se ha entrenado en Monte Pírico y gracias a ello ha desarrollado un vínculo especial con los Pokémon Fantasma. Enséñale que los fantasmas no te dan miedo.



Equipo de Fátima

DUSCLOPS Nv 48
- **Tipo:** Fantasma.
- **Ataques:** Protección, Maldición, Rayo Confuso, Puño Sombra.



BANETTE Nv 49
- **Tipo:** Fantasma.
- **Ataques:** Rencor, Fuego Fatuo, Bola Sombra, Finta.



SABLEYE Nv 50
- **Tipo:** Siniestro-Fantasma.
- **Ataques:** Tinieblas, Bola Sombra, Finta, Doble Equipo.



BANETTE Nv 49
- **Tipo:** Fantasma.
- **Ataques:** Psíquico, Rayo, Bola Sombra, Imagen.



DUSCLOPS Nv 51
- **Tipo:** Fantasma.
- **Ataques:** Rayo Hielo, Bola Sombra, Avalancha, Terremoto.



CONSEJOS PARA FÁTIMA

Contra los Pokémon Fantasma funcionan muy bien los ataques Siniestros y los de tipo Fantasma. Sin embargo, **ni se te ocurra usar un Pokémon Fantasma contra el equipo de Fátima o te hará picadillo**. Lo mejor es usar un buen Pokémon de tipo Siniestro, pues este tipo de Pokémon aguanta muy bien los ataques Fantasma y además, si ese Pokémon conoce un buen ataque Siniestro, conseguirás debilitar a los de Fátima en un periquete. Ni se te ocurra usar ataques de tipo Lucha o Normal porque te quedarás con cara de tonto viendo como esos tipos de ataques no afectan a los Pokémon Fantasma.

ALTOMANDO NÍVEA

MAESTRA DE POKéMON DE HIELO

Nívea es fría y calculadora, por eso sus preferidos son los Pokémon de tipo Hielo y sus glaciales habilidades. No te dejes intimidar por su aplomo y **usa todo tu fuego** para derretirla.

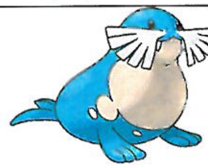


Equipo de Nívea

GLALIE Nv 50
- **Tipo:** Hielo.
- **Ataques:** Viento Hielo, Pantalla Luz, Rayo Hielo, Triturar.



SEALEO Nv 50
- **Tipo:** Hielo-Agua.
- **Ataques:** Otra Vez, Bola Hielo, Granizo, Golpe Cuerpo.



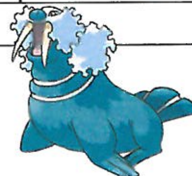
SEALEO Nv 52
- **Tipo:** Hielo-Agua.
- **Ataques:** Granizo, Ventisca, Atracción, Doble Filo.



GLALIE Nv 52
- **Tipo:** Hielo.
- **Ataques:** Granizo, Bola Sombra, Rayo Hielo, Explosión.



WALREIN Nv 53
- **Tipo:** Hielo-Agua.
- **Ataques:** Surf, Golpe Cuerpo, Rayo Hielo, Frío Polar.



CONSEJOS PARA NÍVEA

Si tienes en cuenta que la mayoría de los Pokémon de Nívea son de tipo Hielo-Agua, llegarás a la conclusión de que **los mejores ataques que se pueden usar contra su equipo son los de Lucha y los Eléctricos.** Contra los dos Glalie también puedes usar un Pokémon de tipo Fuego con un buen ataque de ese mismo tipo. Por cierto, **fíjate si en tu equipo hay algún Pokémon que tenga la habilidad Sebo**. Si lo tienes, sácalo a combatir porque gracias a esta habilidad los ataques de tipo Hielo le harán menos daño. Ten **cuidado con Walrein:** si te cuesta debilitarlo, utiliza algún ataque que lo paralice, envenene o duerma.

ALTOMANDO DRACÓN

MAESTRO DE POKéMON DRAGÓN

Dracón es el último miembro de **Alto Mando**, pero puede que el más duro de pelar. Sus dragones no tienen debilidades pero sí ataques terribles. No te rindas, ya queda poco.



Equipo de Dracón

SHELGON Nv 52
- **Tipo:** Dragón.
- **Ataques:** Tumba Rocas, Garra Dragón, Protección, Doble Filo.



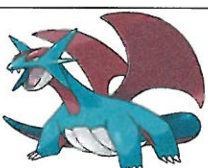
FLYGON Nv 53
- **Tipo:** Tierra-Dragón.
- **Ataques:** Dragoaliento, Lanzallamas, Terremoto, Triturar.



ALTARIA Nv 54
- **Tipo:** Dragón-Volador.
- **Ataques:** Danza Dragón, Dragoaliento, Doble Filo, Golpe Aéreo.



SALAMENCE Nv 55
- **Tipo:** Dragón-Volador.
- **Ataques:** Garra Dragón, Triturar, Lanzallamas, Avalancha.



KINGDRA Nv 53
- **Tipo:** Agua-Dragón.
- **Ataques:** Pantallahumo, Danza Dragón, Surf, Golpe Cuerpo.



CONSEJOS PARA DRACÓN

Ten en cuenta que los dragones son débiles frente a los ataques de tipo Hielo y Dragón, pero si además observas que Altaria, Flygon y Salamence son también de tipo Volador (un tipo que es débil frente al Hielo), llegarás a la conclusión de que **un buen ataque de Hielo es ideal para vencer**. Eso es cierto siempre y cuando no saques a combatir un Pokémon de tipo Hielo, ya que dos de los Pokémon de Dracón conocen ataques que les harían papilla. Por cierto, **si tienes un Rayquaza que conozca Rayo Hielo y Enfado,** la victoria será tuya, aunque no debes olvidar que con Enfado el pobre Rayquaza acabará confundido.

PLUBIO

CAMPEÓN ACTUAL

A Plubio le encanta el agua, por eso ha formado un poderoso equipo a base de **Pokémon de Agua**. No importa, ha llegado tu hora de destronarle para convertirte en el nuevo campeón.



Equipo de Plubio

WAILORD Nv 57
- **Tipo:** Agua.
- **Ataques:** Danza Lluvia, Salpicar, Doble Filo, Ventisca.



TENTACRUEL Nv 55
- **Tipo:** Agua-Veneno.
- **Ataques:** Tóxico, Hidrobomba, Bomba Lodo, Rayo Hielo.



LUDICOLO Nv 56
- **Tipo:** Agua-Planta.
- **Ataques:** Gigadrenado, Surf, Drenadoras, Doble Equipo.



WHISCASH Nv 56
- **Tipo:** Agua-Tierra.
- **Ataques:** Terremoto, Surf, Amnesia, Hiperrayo.



GYARADOS Nv 56
- **Tipo:** Agua-Volador.
- **Ataques:** Danza Dragón, Terremoto, Hiperrayo, Surf.



MILOTIC Nv 58
- **Tipo:** Agua.
- **Ataques:** Recuperación, Surf, Rayo Hielo, Tóxico.



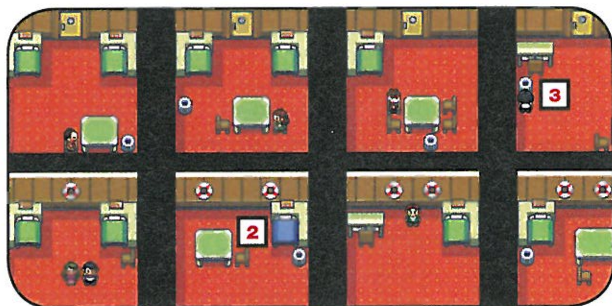
CONSEJOS PARA PLUBIO

Para vencer a Plubio hay que tener muy claras las debilidades de su equipo. **Wailord, Tentacruel, Gyarados y Milotic, como cualquier Pokémon de Agua, son muy vulnerables a los ataques Eléctricos.** Sin embargo, Whiscash es de tipo Agua-Tierra. El tipo Tierra le hace inmune frente los ataques Eléctricos, pero por ser de tipo Dual también es muy vulnerable frente a los tipo Planta. En cuanto a Ludicolo, el tipo Planta le hace resistente a los ataques Eléctricos, por lo que te aconsejamos que uses los de tipo Volador. Si te resulta complicado debilitarle, procura usar algún ataque que lo envenene.

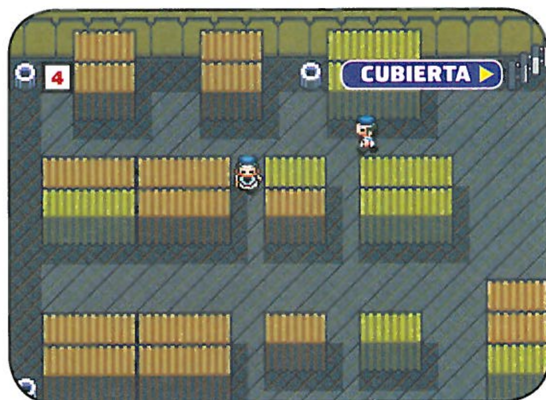
S.S. MAREA

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon, papá te dará un tícket que te permitirá viajar a bordo del S.S. Marea. En este moderno ferry surcarás los mares rumbo a Ciudad Portual, aunque también podrás vijar hasta Ciudad Calagua o... ¡¡al Frente de Batalla!!

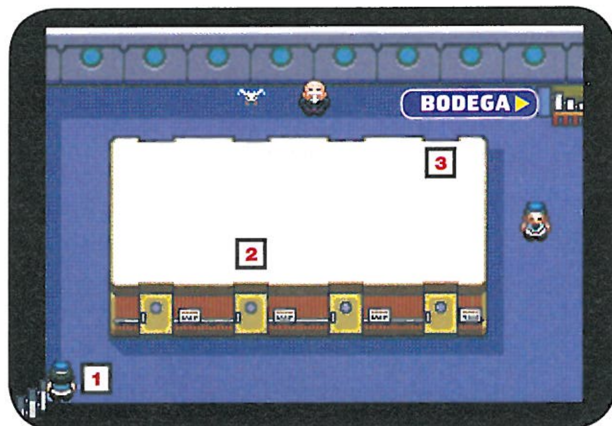
CAMAROTES



BODEGA



CUBIERTA



1. LA INVITACIÓN DE TRETO

Cuando subas por primera vez al S.S. Marea te encontrarás con Treto. Escucha con atención su invitación a **un nuevo lugar llamado el Frente de Batalla** y recuerda que la próxima vez viajes en el S.S. Marea podrás ir hasta allí.



2. TODOS A BORDO

Para viajar en el S.S. Marea necesitas el Tícket que te da papá tras ganar la Liga Pokémon. Podrás subir al barco en Ciudad Calagua o en Ciudad Portual y cuando quieras que la travesía acabe, **echarte un sueño en la cama de tu camarote**.



3. UNA MT MUY CHULA

Objeto conseguido: **MT49 ROBO**

En este camarote **conseguirás la MT Robo**. Si usas este movimiento siniestro y el rival usa uno que recupera PS o que mejora sus características, el movimiento será robado. Así el Pokémon que ha usado Robo, se llevará la mejora.



4. RESTOS EN LA BASURA

Objeto conseguido: **RESTOS**

Tras calmar a los nerviosos marineros que pululan por la bodega del S.S. Marea **podrás acercarte al cubo de basura a coger Restos**. Cuando equipes a un Pokémon con este objeto le verás restaurar su PS en cada turno de un combate.



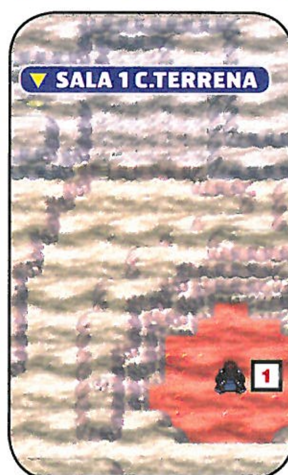
CUEVA TERRENA Y CUEVA MARINA

Cuando ganes la Liga Pokémon, ve al Instituto Meteorológico y habla con el científico del primer piso. Te dirá una serie de rutas en las que el clima está alterado. Visítalas y te llevarás una buena sorpresa: encontrarás la Cueva Terrena y a Groudon o la Cueva Marina y a Kyogre.

CUEVA TERRENA SALA 1



CUEVA TERRENA SALA 2



CUEVA MARINA SALA 2



CUEVA MARINA SALA 1



¡Hazte con todos!

GROUDON	KYOGRE
Uno (Cueva Terrera)	**Uno** (Cueva Marina)

1. CAPTURA A GROUDON

Si tras ganar la Liga Pokémon el científico del primer piso del Instituto Meteorológico te dice que hay sequía en una ruta, ve allí y **encontrarás la Cueva Terrena y a Groudon**. Las rutas posibles son **114, 115, 116 o la 118.**



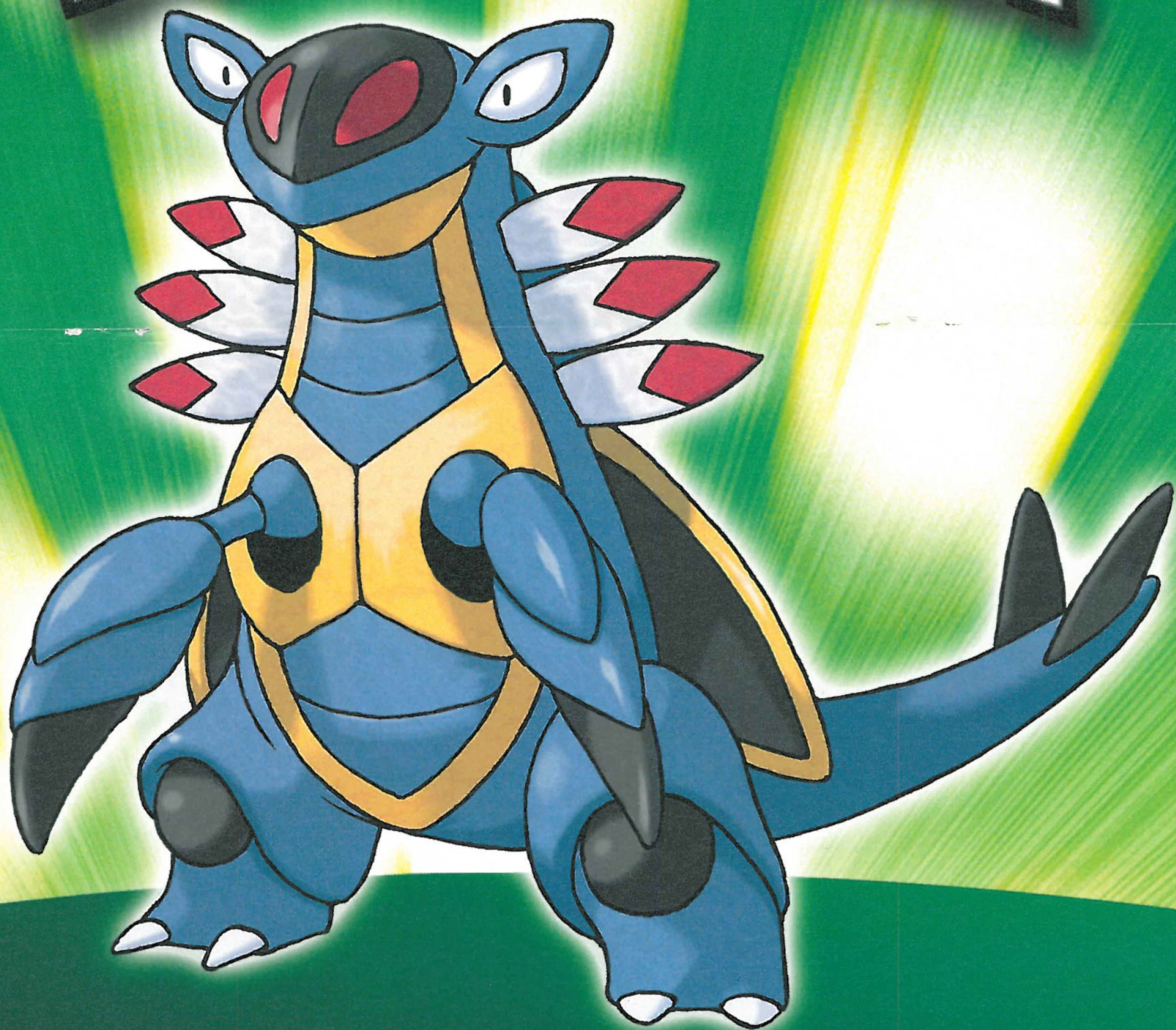
2. CAPTURA A KYOGRE

Si tras ganar la Liga Pokémon el científico del primer piso del Instituto Meteorológico te dice que hay inundaciones en una ruta, ve allí y **encontrarás la Cueva Marina y a Kyogre**. Las rutas posibles son **105, 125, 127 o la 129.**



POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA



ARMALDO

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

The Pokémon Company

Nintendo®

pokemon.nintendo.es

POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA



KYOGRE

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

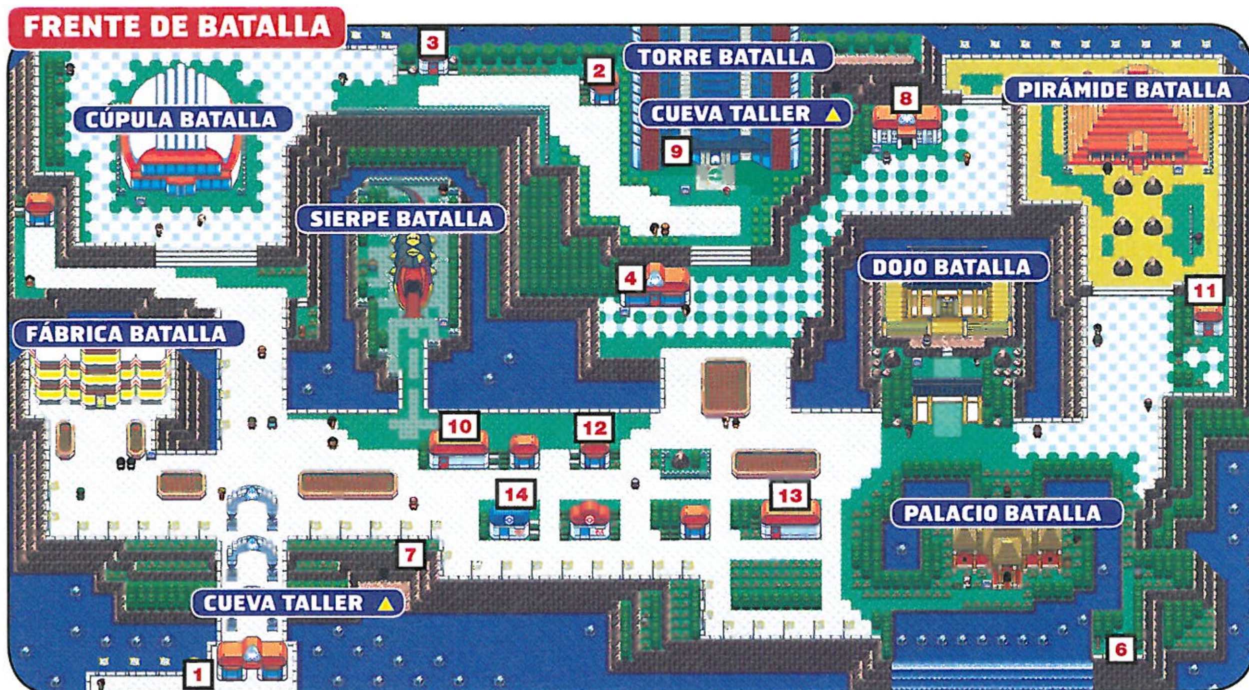
The Pokémon Company

Nintendo

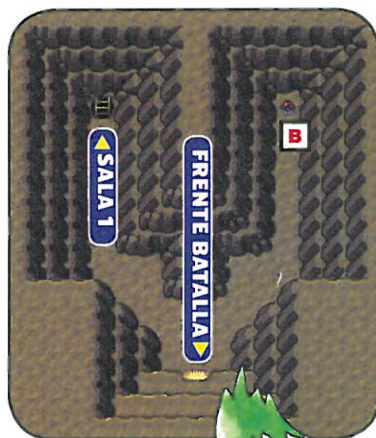
pokemon.nintendo.es

FRENTE DE BATALLA

En el Frente de Batalla hay siete edificios y en cada uno de ellos te espera un auténtico as de los combates Pokémon. Cuando derrotes a todos los Ases del Frente y te hagas con los Símbolos de Oro, entonces y sólo entonces podrás considerarte el mejor entrenador de Hoenn.







CUEVA TALLER SALA 2



Smeargle
El simpático Smeargle sólo conoce el **movimiento Esquema**. Quizá te parezca poco, pero si te decimos que gracias a Esquema, Smeargle puede aprender casi cualquier movimiento que use el rival, seguro que cambias de opinión.

1. PASE DEL FRENTE

En la entrada al Frente de Batalla habla con la recepcionista y recibirás **el Pase del Frente**. Con el pase podrás competir en los edificios, conocer los Puntos de Batalla ganados, consultar un mapa de la zona y grabar un combate.



2. SKITTY POR MEOWTH

En la casita que hay junto a la Torre de Batalla verás una chavala que cambia su Meowth por un Skitty. Por tu propio interés **procura que el Skitty que le des sea de un buen nivel** porque el Meowth que recibas será del mismo nivel.



3. EL RINCÓN DE TRETO

Entre la Torre y la Cúpula de Batalla hallarás **la casita en la que vive Treto**. Pasa a saludarle y escucha su historia de la construcción de este lugar. Si vuelves a saludarle de vez en cuando, conseguirás estos estupendos regalos:



Regalos

Vuelve	Regalo Conseguido
Cuando hayas ganado 50 combates	Escudo Plata
Cuando hayas ganado 100 combates	Escudo Oro
Cuando tengas todos los Símbolos de Plata	Baya Zonlan
Cuando tengas todos los Símbolos de Plata	Baya Arabol

4. CAMBIA LOS PUNTOS

Cuando ganes Puntos de Batalla en los combates que disputes en los edificios del Frente, **echa un vistazo en el Centro del Servicio del Canje**. Los vendedores que hay tras el mostrador cambiarán tus puntos por magníficos regalos.



Vendedor Esquina Superior Izquierda

Póster Beso	16 PB	Muñeco Clefairy	48 PB
Cojín Beso	32 PB	Muñeco Ditto	48 PB
Muñeco Smoochum	32 PB	Muñeco Cyndaquil	80 PB
Muñeco Togepi	48 PB	Muñeco Chikorita	80 PB
Muñeco Meowth	48 PB	Muñeco Totodile	80 PB

Vendedor Esquina Inferior Izquierda

Muñeco Lapras	128 PB	Muñeco Charizar	256 PB
Muñeco Snorlax	128 PB	Muñeco Blastoise	256 PB
Muñeco Venusaur	256 PB		

Vendedor Esquina Inferior Derecha

Proteína	1 PB	Zinc	1 PB
Calcio	1 PB	Carburante	1 PB
Hierro	1 PB	Más PS	1 PB

Vendedor Esquina Superior Derecha

Restos	48 PB	Polvo Brillo	64 PB
Hier. Blanca	48 PB	Cin. Elegida	64 PB
Garra Rápida	48 PB	Roca del Rey	64 PB
Hier. Mental	48 PB	Cinta Focus	64 PB
Polvo Brillo	48 PB	Periscopio	64 PB

5. LAS TUTORAS

En la casa que hay más al oeste, **cerca de la Cúpula de Batalla**, viven dos ancianitas con la capacidad de enseñar movimientos especiales. Aunque para utilizar sus servicios tendrás que pagar con Puntos de Batalla, merece la pena.



Anciana de la Izquierda

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
Amortiguador	16 PB	Golpe Cuerpo	48 PB
Mov. Sísmico	24 PB	Avalancha	48 PB
Come Sueños	24 PB	Contador	48 PB
Megapuño	24 PB	Onda Trueno	48 PB
Megapatada	48 PB	Danza Espada	48 PB

Anciana de la Derecha

Mostrador izquierdo		Mostrador Derecho	
Rizo Defensa	16 PB	Aguante	48 PB
Ronquido	24 PB	Más Psique	48 PB
Bofetón Lodo	24 PB	Puño Hielo	48 PB
Rapidez	24 PB	Puño Trueno	48 PB
Viento Hielo	24 PB	Puño Fuego	48 PB

6. ¡¡ES SUDOWOODO!!

Al sureste hay una catarata y junto a ella un extraño árbol que parece que se menea. Usa el Cubo Wailmer y verás que el árbol **es un Pokémon llamado Sudowoodo**. No pierdas la oportunidad de capturarlo, es el único que encontrarás.



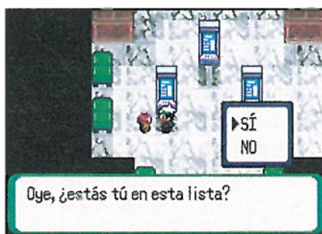
7. ¡Y AQUÍ, UN SMEARGLE!

Si bajas por la catarata en la que hallaste a Sudowoodo, llegarás hasta la Cueva Taller. **Dentro encontrarás montones de Smeargle**, un Pokémon que gracias a su movimiento Esquema puede aprender cualquier ataque que use el rival.



8. HALL DE CLASIFICACIONES

Junto a la Torre de Batalla verás **el Hall de las Clasificaciones**. Cada vez que venzas en alguno de los edificios, verás tu nombre junto al número de victorias. Si te conectas con un amigo, también verás su nombre y sus victorias.



9. APRENDIZ DE CAMPEÓN

En la planta baja de la Torre de Batalla **verás a una chica que quiere ser tu aprendiz**. Habla con ella y recuerda que según sean tus respuestas, así será la estrategia de tu aprendiz cuando la encuentres como rival o como compañero.





LOS CONSEJOS DE OAK

Cuando formes un equipo para conquistar el Frente de Batalla **procura que sus debilidades no se solapen**. Un equipo que cumple este requisito y que te da buen resultado es el formado por **Blaziken, Walrein y Magneton**.

¡CONSÍGUELOS!

A. MÁS PS

B. CARBURANTE

10. FANÁTICO DEL FRENTE

En la casa que hay al norte de la tienda verás a **un auténtico fanático del Frente**. Habla con él y te enterarás de cosas como por ejemplo los Pokémon a los que te enfrentarás cuando luches contra algunos de los ases del Frente.



11. DOBLE O NADA

Cuando tengas tres Símbolos de Plata del Frente de Batalla, entra en la casa que hay **al sur de la Pirámide**. Presta algunos de tus Puntos de Batalla a uno de los jugadores para que apueste y verás como obtienes una gran recompensa.



12. HABILIDADES POKéMON

Al norte del Centro Pokémon vive un anciano capaz de analizar un Pokémon con solo echarle un vistazo. Enséñale uno y, sin cobrarte un céntimo, te dirá cual es su punto fuerte. **Usa esta información para conocer mejor a tu equipo**.



13. LA TELÉPATA

Una jovencita que vive en una casa cercana al Centro Pokémon dice tener **el poder de leer el pensamiento de los Pokémon**. Analiza la información que te dé, puede resultarte útil a la hora de abordar el reto del Palacio de Batalla.



14. LA MEJOR TIENDA

Es una de las mejores tiendas que has visto, aunque en muchos edificios no permitan el uso de objetos. Sin embargo, **objetos como Proteína, Hierro o Calcio** son muy útiles para fortalecer a tu equipo antes de entrar a combatir.



LISTA DE PRECIOS

Ultra Ball	1200	Proteína	9800
Hiperpoción	1200	Hierro	9800
Máx. Poción	2500	Calcio	9800
Restau. Todo	3000	Zinc	9800
Cura Total	600	Carburante	9800
Revivir	1500	Más PS	9800
Máx. Repel	700		

POKéTRUCO

¿Sabías que existen dos movimientos que pueden sanar los problemas de estado de todo tu equipo? Sí señor, como lo oyes. Uno de ellos se llama **Aromaterapia** y al usarlo harás que un suave aroma cure a todo el equipo. Pueden aprenderlo Roselia (Nv 53) y Vileplume (Tutor de Movimientos). El otro movimiento es **Campana Cura** y únicamente lo aprenden Chimecho (Nv 38) y Skitty (Nv 37). Ambos movimientos son ideales en las batallas dos contra dos.

PISTAS

En cada edificio del Frente se disputan diferentes modalidades de combates que te explicarán en la recepción de cada uno de ellos. Para combatir contra un AS tienes que completar varias rondas de combates. Cuando ganes a un AS recibirás un símbolo que quedará grabado en tu **Pase del Frente**. En total hay **catorce símbolos, siete de plata y siete de oro.** La primera vez que luches contra un AS recibirás un símbolo de plata, pero si sigues insistiendo y completas varias rondas más, aparecerá una segunda vez para darte un símbolo de oro.

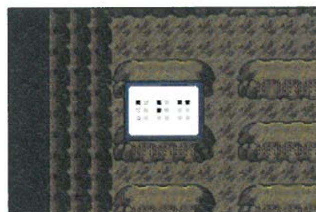


Edificio / As	Símbolo	Rondas para el Símbolo Plata	Rondas para el Símbolo Oro
Torre Batalla: Destra	Destreza	5	10
Cúpula Batalla: Tactio	Táctica	5	10
Palacio Batalla: Aniceto	Ánimo	3	6
Dojo Batalla: Coro	Coraje	4	8
Fabrica Batalla :Sabino	Saber	3	6
Sierpe Batalla: Fortunia	Fortuna	2	10
Pirámide Batalla: Velente	Valentía	3	10

La Guía de Oak

Bueno, pues ya hemos llegado al final, así que para despedirnos vamos a invitar a nuestro ilustre profesor para que nos dé sus últimos y sabios consejos.

¿Qué es eso del Braille?



Pues es un código pensado para que los invidentes puedan leer libros usando las yemas de los dedos. Si quieres conocer todo el alfabeto Braille, solo tienes que mirar las rocas que hay en **la primera sala de la Cámara Sellada**. Fíjate que en cada roca hay tres letras y que todas ellas están formadas por hasta seis puntos distribuidos en dos filas. En la imagen de arriba tienes el código Braille de las letras A, B y C.

¿Con qué Ball atrapo a Groudon?



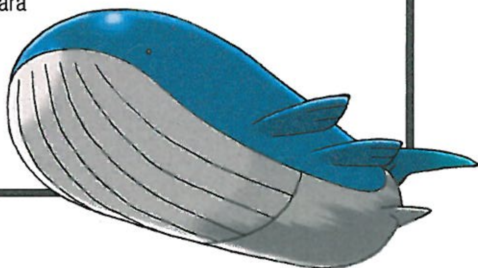
Lo hemos dicho muchas veces, pero no está de más volverlo a repetir, especialmente si eres un poco novato. **Cualquier legendario puede capturarse usando las Ultra Ball**, aunque para hacerlo debes tener en cuenta algunas cosas. La efectividad de una Ultra Ball aumenta si llevas los PS del legendario a zona roja y además alteras su estado durmiéndolo o paralizándolo.

Todos estos Pokémon que hamos capturado en Esmeralda, ¿podremos transferirlos a las ediciones Perla y Diamante para Nintendo DS?

Pues... **¡sí que podremos!** La próxima edición Pokémon para DS nos permitirá pasarlos de un juego a otro, gracias a **la ranura para juegos de GBA** que tiene la DS.

¿Dónde está Wailord?

Este es el segundo Pokémon que necesitas para resolver el misterio de la Cámara Sellada. Puedes encontrarlo **surfeando por la Ruta 129**, pero es tan raro que lo mejor que puedes hacer es capturar un Walrein y entrenarlo hasta el nivel 40 para que evolucione a Wailord. Hazte con **Walrein en Ciudad Calagua utilizando la Supercaña.**



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



¡Hola entrenadores!... ¿Creíais que os habías librado de mí? Pues aquí estoy de nuevo con más bríos y energía que nunca. A pesar de mi ausencia, durante estos meses he recibido un montón de cartas que demuestran que vuestro interés por Pokémon y por este humilde consultorio no ha cambiado. Gracias por todo.

La evolución de Eevee

Hola Profe:
Me llamo Alex, tengo 12 años, tengo las ediciones Rojo Fuego y Esmeralda. Me gustaría que me aclarase unas cuantas dudas sobre mis juegos:

1.- ¿Cómo puedo hacer que Eevee evolucione a Espeon o a Umbreon?

Si no recuerdo mal, rara vez me habéis preguntado por la evolución de Eevee. Puede que el motivo sea que lo más fácil para hacerse con Espeon y Umbreon es intercambiarlos con Pokémon Colosseum, pero para la gente que no tenga una GameCube (no saben lo que se pierden), les diré que hay otra forma de conseguirlos. Primero hay que tener la edición Rojo Fuego o Verde Hoja y a continuación ir a la azotea de la Masión Azulona (que está en la Ciudad Azulona) para coger un Poké Ball que contiene a Eevee. Una vez realizado esto, tienes que hacer todo lo posible para que la felicidad de Eevee aumente y ya sabes que para eso, lo mejor es hacerle ganar muchos combates. Para saber si la felicidad de Eevee está al máximo, pregunta a Dalia, la hermana del rival. Si te dice: "Desde luego, no podría quererte más", entonces Eevee estará listo para evolucionar. Sin embargo, como en las ediciones Roja y Verde, no hay un reloj que mida el tiempo, resulta que Eevee no puede evolucionar. Pero no desesperes, en las ediciones Rubí, Zafiro y Esmeralda sí que lo hay, así que ya sabes, lleva a Eevee a una de estas ediciones. Por cierto, si quieres que Eevee tenga una evolución determinada, consulta el reloj de tu habitación en Villa Raíz.



EEVEE evoluciona cuando es feliz, pero solo si lo llevas a las ediciones Rubí, Zafiro o Esmeralda. Para conocer su nivel de felicidad, pregunta a Dalia, la hermana del rival.

2.- ¿Qué ataques le pondría usted a Pelipper? Yo lo tengo con Surf, Rayo Hielo, Vuelo y Daño Secreto.

Pues mira, yo le quitaría Daño Secreto y le enseñaría Danza Lluvia (MT 18). Piensa que con Danza Lluvia, Pelipper multiplicará el poder de ataque de Surf y como encima tiene un buen nivel de Ataque Especial, dará unos zurriagazos bastante majos. ¿Qué por qué no me gusta Daño Secreto? Pues muy sencillo, el nivel de Ataque físico de Pelipper es malo, por eso sus ataques usando Daño Secreto serán bastante birriosos.

WAILORD HACE SURF POR LA RUTA 129, PERO ES MUY RARO. CHIMECHO ESTÁ LA CIMA DEL MONTE PÍRICO, Y WHISCASH ANDA POR LA CASCADA METEORO.

3.- ¿Debería modificarle algún ataque a mi Gardevoir o a mi Salamance? Gardevoir tiene Confusión, Rayo, Bola Sombra y Psíquico. Salamence tiene Garra Dragón, Vuelo, Lanzallamas y Triturar.

A Gardevoir le quitaría Confusión y le haría aprender Hipnosis (nv. 51). Con Hipnosis podrás dormir al rival y eso te dará una gran ventaja en la mayoría de los combates. A Salamence como no está del todo mal, lo dejaremos tal cual.

4.- ¿Hay algún Pokémon que no pueda capturarse en ninguna edición de Game Boy Advance, sólo en juegos de Gamecube, etc.?

Antes de salir la edición Esmeralda había Pokémon como Shuckle que solo podían conseguirse en Pokémon Colosseum. Sin embargo, con la edición Esmeralda puedes hacerte con Shuckle y otros Pokémon que eran exclusivos de la GameCube en áreas de Zona Safari tras ganar la Liga Pokémon.

5.- Por último, profesor, ¿podría decirme cómo puedo encontrar a los siguientes Pokémon: Wailord en Ruta 129, a Chimecho en Monte Pírico y a Whiscash en Cascada Meteoro?

Desde luego, Alex, es todo un placer contártelo. A Wailord lo encontrarás haciendo Surf por la Ruta 129, aunque te advierto que es muy raro. A Chimecho lo verás en las zonas de hierba que hay en la cima del Monte Pírico, pero recuerda que hay muy pocos, así que no te extrañe si tardas tiempo en encontrar alguno. Whiscash es más fácil de conseguir, pero para ello tienes que tener una Supercaña y usarla en la sala de la Cascada Meteoro en la que está la Cascada.

Alex Jávega
Toledo

Borrando MOs

Hola Profesor Oak. Tengo unas dudas sobre Esmeralda que me gustaría que me contestara. Son las siguientes:

1.- Mi Pokémon inicial fue Mudkip. ¿Dónde puedo conseguir a Treecko y a Torchic?
La única opción que tienes para hacerte con Treecko o Torchic es que algún amigo te los pase. Si en vez de pasarte a Treecko o Torchic, te pasan alguna de sus evoluciones que además son hembras, puedes llevarlos a la Guardería, cruzarlos con un Pokémon compatible y conseguir un Huevo del que saldrán Treecko o Torchic.



EL QUITA-MOVIMIENTOS puede hacer que un Pokémon olvide cualquier MO. Fíjate como Azumarill ha olvidado la MO BUCEO.

2.- ¿Cuáles son las MT que solo consigues una vez?
Salvo las MT que puedes comprar en el mercadillo de Ciudad Portual, en el Casino de Ciudad Malvalona y en el Centro Comercial de Ciudad Calagua, el resto de MT solo se consiguen una vez.

3.- ¿Cómo puedo hacer que un Pokémon olvide los movimientos MO aprendidos? He probado sustituyéndolos por una MT, pero nada, no han aprendido el ataque.
Muy sencillo, llévalo a Ciudad Calagua y entra en la casa que hay a la derecha del Centro Comercial. Dentro encontrarás al Quita-Movimientos, un anciano que tiene el poder de hacer olvidar a un Pokémon cualquier movimiento, incluyendo las MO.

4.- ¿Qué Pokémon forman su equipo perfecto y con qué ataques?
Ni mi equipo, ni el de nadie es un equipo perfecto, entre otras cosas porque el equipo perfecto no existe. Además, la mejor forma de aprender a ser un buen entrenador es que cada uno se curre su propio equipo, por eso, como mi intención es ayudaros, comprended que no debo hablar sobre mi equipo.

Jesús Aguado
E-mail

Escamas y Caramelos

Hola Profe. Aquí van mis preguntas:

1.- ¿Dónde se consiguen en Pokémon Esmeralda las Escamas Corazón y los Caramelosraros?
Para conseguir una ESC. Corazón surfea en busca en una isla pequeñita que hay al sur. Escondida bajo la arena encontrarás una Escama Corazón. Para conseguir otra, ve a Ciudad Malvalona y sal por la Ruta 118. Al principio, en la roca que hay a la izquierda de Pescador Guido encontrarás otra. No olvides usar el Buscaobjetos cada vez que pasees por una playa, te ayudará a encontrar más Escamas. Otra opción para conseguir la ESC. Corazón es buscarla equipada en los Luvdisc salvajes (péscalos con la Supercaña en Ciudad Colosalia y en la Ruta 128). En cuanto a los Caramelosraros, aquí tienes los lugares en los que encontrarás uno: rutas 114, 119, 127, 132, Cueva Granito, Casa Treta, Guarida Magma y Cueva Cardumen.



LA ESC. CORAZÓN sirve para contratar los servicios del Tutor de Movimientos. Puedes encontrarla oculta bajo la arena o equipada en los Luvdisc salvajes.

2.- ¿Le cambiaría algún ataque a mi Metagross? Lo tengo con los ataques Psíquico, Defensa Férrea, Puño Meteoro y Avalancha.
Pues sí, si todavía tienes en tu poder la MT 26 o Terremoto, se la enseñaría en lugar de Avalancha. Terremoto es un ataque mucho más poderoso y preciso que Avalancha y resulta demoledor cuando lo usa un Pokémon con el nivel de Ataque físico que tiene el gran Metagross. También podrías enseñarle la MT 44 o Descanso, en lugar de Defensa Férrea. Sería un cambio de lo más interesante y práctico.

3.- ¿Me podrías decir en qué niveles evolucionan Rhyhorn, Lileep, Elekid, Magby y Smoochum?
Rhyhorn evoluciona a Rhydon en el nivel 42 y Lileep a Cradily en el 40. Elekid evolucionará a Electabuzz, Magby a Magmar y Smoochum a Jynx cuando alcancen el nivel 30.

4.- ¿Dónde se consiguen en Esmeralda el Rev. Metálico y la Escama Dragón?
El Rev. Metálico lo encontrarás equipado en los Magnemite y Magneton salvajes (búscalos en



MI BASE SECRETA

TRUCOS ROJO Y VERDE

Antonio Pérez Romero, de Almería, me ha mandado una carta con un par de truquillos de Rojo y Verde que quiere compartir con vosotros. A cambio me ha pedido que le eche una mano con algunas dudas de Esmeralda y como sus truquillos son majos, me ha parecido un buen trato.

Hola, me llamo Toni.
Quisiera ayudaros y que me ayudarais en Pokémon Esmeralda. Primero os diré unos trucos de Pokémon Rojo y Verde: Debajo de cada Snorlax tenéis que usar el Buscaobjetos y encontraréis Restos. En Isla Secunda, si usáis el Buscaobjetos en un trocito de tierra que veréis al bajar por la única cascada que hay en la isla, encontraréis Más PP.

Oak al habla:
Muchas gracias por tus trucos. Seguro que a muchos lectores les vendrá de perlas los Restos que encontrarán en los lugares en los que yacían los Snorlax. Como un trato es un trato, aquí tienes las respuestas a las preguntas de tu carta:

1.- ¿Podría decirme dónde puedo conseguir un objeto que refuerce los ataques de tipo Dragón?

Para reforzar los ataques de tipo Dragón tienes que equipar a un Pokémon con el objeto Colmillodrag. Para conseguirlo necesitas la MO Cascada, la Medalla Lluvia (gimnasio de Arrecípolis) y darte una vuelta por la Cascada Meteoro para luchar contra Domadragón Rafael. Tras derrotarle cinco veces, usará un Pokémon equipado con Colmillodrag. Usa Ladrón o Antojo para quitárselo.

2.- Quiero saber el grupo huevo de Corsola y si aprende Manto Espejo.

Corsola pertenece a los grupos huevo Agua 1 y Agua 3. Aprende Manto Espejo en el nivel 38.



EL BUSCAOBJETOS sirve para encontrar objetos ocultos. Úsalo en el lugar en el que yacían los Snorlax y encontrarás Restos.

Malvalanova). Las Escamas Dragón tendrás que buscarlas equipadas en los Horsea (rutas 132 a 134 con la Supercaña) y Bagon salvajes (Cascada Meteoro, en la sala en la que está la MT 02 o Garra Dragón).

Javier del Nogal
Madrid

Piedras en Esmeralda

Hola Profe. ¿Cómo le va? Estas son mis preguntas de Esmeralda:

1.- ¿Dónde o cómo consigo a Kingdra, Bagon, Azurill y Snorunt?
Para conseguir a Kingdra necesitas intercambiar un Seadra equipado con la Escama Dragón. Para hacerte con Bagon solo tienes que ir a la Cascada Meteoro y buscar por la salita en la que está la MT 02. Sin embargo, hacerse con Azurill es un poquito más complicado. Primero tienes que conseguir un Incie. Mar (lo verás en uno de los pisos de Monte Pírico), a continuación ve a la Guardería con dos Marill y equipa a uno de ellos con ese incienso. Del Huevo que tenga la pareja de Marill saldrá un Azurill. Y finalmente, para conseguir a Snorunt, tendrás que ir a la sala helada que hay en la Cueva Cardumen.



LA PIEDRA SOLAR puedes conseguirla en la Ruta 119 o en el Centro Espacial de Algaria. Úsala para que Gloom evolucione a Bellosom.

2.- ¿Dónde se consiguen la Piedra Solar y la Piedra Hoja?
La Piedra Solar te la dará un marinero que hay en la planta baja del Centro Espacial de Ciudad Algaria. Si necesitas alguna Piedra Solar más, puedes buscarlas equipadas en los Solrock salvajes (están en la Cascada Meteoro). Para conseguir una Piedra Hoja tendrás que ir a la Ruta 119 y buscar cerca de la cascada que hay más al sur, detrás de unos árboles. También puedes ir a la Ruta 126 y buscar al norte una Parte Verde. Cuando la encuentres, ve a la Ruta 124 y busca la casa del Buscatesoros. Si le das una Parte Verde, te dará una Piedra Hoja.

3.- ¿Cómo puedo conseguir los tickets para atrapar a Mew, Deoxys, Lugia y Ho-oh?
En los eventos MoviPlaya de este verano no se van a repartir tickets, aunque si vas a uno, sí tendrás la oportunidad de descargarte a Lugia o a Ho-oh. Si quieres más información sobre los eventos, consulta la web www.nintendoplaya.com.

Irene Pérez
Cartagena (Murcia)

La cueva del Rubí

¡Hola Profesor Oak!. Me llamo Álvaro Ruiz y tengo algunas dudas sobre Rojo Fuego, espero que me las conteste:

1.- En Archi7, en Isla Prima, hay dos personas del Team Rocket que no me dejan pasar a la cueva del Rubí y no sé que hay que hacer.
Para que los soldados del Team Rocket te dejen entrar en la cueva del Rubí hay que hacer varias cosas. La primera es ganar la Liga Pokémon (y conseguir la Pokédex Nacional). Una vez hecho, regresa a Isla Prima y habla de nuevo con Celio. Después ve a la ladera del Monte Ascuas y lucha contra los soldados del Team Rocket que impiden el paso a la cueva. Cuando les derrotes, desaparecerán y podrás entrar a por el Rubí.

2.- ¿Se puede conseguir en Rojo Fuego a Tyranitar, Lugia y Ho-oh?
Lugia y Ho-oh están en la Roca Ombligo y para ir allí necesitas el Misti-Ticket, pero como de momento no podemos conseguir el dichoso ticket, es como si no existieran. El caso de Tyranitar es otra cosa. Para conseguirlo necesitas hacerte con un Larvitar en Isla Sétima (en el Cañón Sétano)



EL MONTE ASCUAS está en Isla Prima y en su ladera verás una cueva en la que encontrarás el Rubí que necesita Celilo para arreglar la Máquina de Redes.

y tener un poco de paciencia ya que hay muy pocos. Cuando tengas un Larvitar, entrénalo hasta el nivel 30 para que evolucione a Pupitar. Si continúas entrenando a Pupitar hasta el nivel 55, lo verás evolucionar al magnífico Tyranitar, unos de mis Pokémon preferidos.

Álvaro Ruiz
Burgos

Problemas con Regice

Hola Profesor Oak. Me llamo Alejandro y tengo 9 años. El mes de febrero de 2006 me compré la revista Pokémon. En la página 60, en el apartado LOS TRES REGIS EN ESMERALDA, en el apartado 6, dice:

1.- "Ahora ve a la Ruta 105 y haz Surf hasta una pequeña isla en la hay una cueva. Es la Cueva Insular. Para entrar en la sala de Regice tienes que leer la inscripción: "PONTE JUNTO AL MURO. DA UNA VUELTA COMPLETA" Así que ya sabes, pégate al muro de la sala, da una vuelta completa pegado al muro en el sentido de las agujas del reloj y verás como la pared se derrumba."
Bueno, pues después de leer lo que ponía en la revista, lo hice en la Advance, pero después de muchísimos intentos no consigo pasar. Por eso, he decidido escribir esta carta.
Vamos a ver, lo que dice ese número de la revista Pokémon es correcto. Sin embargo, si das la vuelta a la sala sin leer antes la inscripción o te alejas del muro, entonces la pared no se derrumbará. Seguramente te está pasando una de esas dos cosas. Ten cuidado cuando gires en las esquinas, no olvides que hay que dar la vuelta pegado al muro y eso significa que al llegar a una esquina, con que des un paso extra, podrás girar sin alejarte del muro.

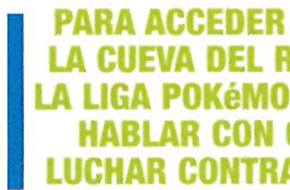
Álejandro Palomares
Barcelona

PARA ACCEDER EN ROJO FUEGO A LA CUEVA DEL RUBÍ DEBES GANAR LA LIGA POKéMON, IR A ISLA PRIMA, HABLAR CON CELIO Y, POR FIN, LUCHAR CONTRA EL TEAM ROCKET.

De nuevo la Máquina de Redes

Hola Profe, es la primera vez que escribo Tengo algunas dudas:

1.- No puedo entrar en la Cueva Celeste, ¿hay algún truco?
La Cueva Celeste guarda el misterio del legendario Mewtwo, pero para poder entrar a investigarlo tienes que ganar la Liga Pokémon, conseguir la Pokédex Nacional y haber arreglado la Máquina de Redes. Recuerda que para que Oak te actualice a la Pokédex Nacional tienes que capturar 60 Pokémon o más, llevar a Pedrita con su padre en Isla Secunda y ganar la Liga Pokémon. Casi nada, vamos.



REGICE está en la Ruta 105, dentro de la Cueva Insular. Para que la entrada a la sala de Regice se abra, tendrás que leer una inscripción y hacer lo que te dice a continuación.

2.- Ya sé que se necesita la Pokédex Nacional para arreglar la Máquina de Redes de Isla Prima y unas gemas, pero no las encuentro. ¿Dónde están?

Cuando derrotes al Alto Mando y consigas la ampliación la Pokédex Nacional, vuelve a Isla Prima, habla con Celio y dirígete al Monte Ascuas. En la ladera verás una cueva y delante de ella a dos miembros del Team Rocket. Derrótalos, entra en la cueva a por el Rubí y no olvides llevar contigo un Pokémon que conozca Fuerza. Cuando entregues el Rubí a Celio podrás viajar al resto de las islas en busca del Zafiro. Para hacerlo tienes que seguir los siguientes pasos (no te saltes ninguno):

-Viaja a Isla Quarta y entra en la Cueva Glaciada. Busca la MO 07 o Cascada y ayuda a Lorei contra el Team Rocket.

-Viaja a Isla Inta y ve hasta la puerta del Almacén del Team Rocket. En ese momento tendrás una de las claves de la puerta, pero te faltará la otra.

-Viaja a Isla Exta y acércate a la Cueva Punteada. Usa Corte para abrir la puerta de la cueva y entra. Cuando alcances el último sótano verás el Zafiro, pero se lo llevarán, aunque te darán la segunda de las claves para abrir el Almacén.

-Vuelve a Isla Inta y entra en el Almacén. Dentro, resuelve un pequeño laberinto y llegarás a la sala del científico que robó el Zafiro. Dale una lección.

-Vuelve a Isla Prima, habla con Celio y ¡arreglada!



LA MÁQUINA DE REDES te permitirá intercambiar Pokémon con otras ediciones, pero antes hay que ayudar a Celio para que la arregle.

Arnan Caudevilla
Sabadell (Barcelona)



ALINEACIÓN POKéMON ESMERALDA



UN EQUIPO EQUILIBRADO

El equipo de Ángel Marcos Hernández (Salamanca)

Hola Profesor Oak. Me llamo Marcos, tengo 10 años y la edición Esmeralda. Sé que tiene mucho trabajo con todas las cartas, pero me gustaría que publicase ésta, puesto que ya envié muchas y ninguna fue publicada. Me gustaría que me recomendara algunos ataques y que puntúe mi equipo del 1 al 10. Estaba pensando que a mi equipo le vendría al pelo un Pokémon de agua como Blastoise. ¿Usted que opina? Este es mi equipo:

- Magneton: Chispa, Electrocañon, Rayo y Trueno.

Antes de nada, creo que te vendrá bien quitar a Magneton y meter al Blastoise que propones. Ya sabes que en cualquier equipo son de gran ayuda los movimientos que duermen, envenenan o paralizan al rival, por eso sustituiría Chispa por Onda Trueno (paraliza, puede aprenderlo en el Frente Batalla o recordarlo). También puedes quitarle Electrocañón y enseñarle la MT 18 o Danza Lluvia para que forme combo con Trueno (con Danza Lluvia, Trueno no falla). Si te decides por esta combo, puedes prescindir de Rayo y enseñarle la MT 32 o Doble Equipo (la compras en el Casino). Con Onda Trueno y Doble Equipo, resultará más complicado debilitar a Magneton.

- Crobat: Ataque Ala, Vuelo, Rayo Confuso y Colmillo Ven.

Para mejorar a Crobat le cambiaremos dos ataques. Primero sustituiremos Colmillo Ven. por la MT 06 o Tóxico (Senda Ígnea). A continuación le cambiaremos Ataque Ala por Mal de Ojo (puede recordarlo). Con estos cambios, en cuanto tu Crobat salga a combatir usa Mal de Ojo para impedir que el rival se retire. A continuación usa Tóxico para envenenarle, luego Rayo Confuso para confundirle y después machácale con Vuelo.

- Rayquaza: Garra Dragón, Enfado, Danza Lluvia y Trueno.

Si te decides por meter a Blastoise, deja que Rayquaza mantenga la combo Danza Lluvia-Trueno. Si mantienes a Magneton, deberías pensar en cambiarla por otros ataques. Lo que sí debes hacer es quitar Enfado, tiene una potencia parecida a Garra Dragón, pero con la pega de que acaba confundiendo a Rayquaza. En su lugar, aprovechando que el poder de Ataque de Rayquaza es monstruoso, le enseñaría la MT 26 o Terremoto (Caverna Abisal).

- Glalie: Rayo Hielo, Triturar, Frío Polar y Ventisca.

Con Glalie haremos algo chulo. Dado que tienes un ataque como Rayo Hielo, puedes prescindir de Ventisca y enseñarle Explosión (se lo enseñará el Tutor de Movimientos que verás en el Centro Pokémon de Pueblo Oromar). Por si no lo sabes, Explosión es una ataque de una potencia increíble que tiene la pega de que debilita al Pokémon que lo use. Cuando veas que Glalie está a punto de ser derrotado, usa Explosión para llevarte por delante al rival, aunque Glalie caiga. Verás la sopresa que se van a llevar tus contrincantes.

- Blaziken: Doble pat., Lanzallamas, Pat. Ígnea y Llamarada.

Blaziken tiene tres ataque de tipo Fuego, lo cual me parece una pasada. Quítale uno, el que menos te guste y enséñale la MT 11 o Día Soleado (Ruta 120, dentro de la Gruta Solar). Si usas Día Soleado, el poder de los ataques de Fuego de Blaziken se multiplicará por 1,5 durante varios turnos. Otro ataque que quitaría es Doble Pat. y lo sustituiría por la MT 31 o Demolición (te la dan en Arrecípolis). Con Demolición tendrás un ataque de lucha algo más potente que Doble Pat., pero con el añadido de que puede romper las defensas que establece el rival usando Reflejo o Pantalla Luz.

- Metagross: Garra Metal, Psíquico, Confusión y Puño Meteoro.

Los ataques que menos me gustan son Garra Metal y Confusión En su lugar puedes enseñarle Terremoto (en vez de a Rayquaza), aunque se me ocurre otra cosa. Como Metagross pertenece al tipo Acero y tiene un nivel de defensa enorme, es difícil debilitarle, pero si le enseñas la MT 16 o Pantalla Luz y la MT 33 o Reflejo (las compras en el Centro Comercial de Calagua), debilitarle será una misión casi imposible.

Ya solo queda puntuar tu equipo, pero antes quiero darte las gracias por tu comprensión. Me gusta tu equipo, quizá algunos ataques no son buenos pero la selección de sus miembros lo hace muy equilibrado. ¡Un siete!



EL RINCÓN DE ABEDUL

LA CINTA ELEGIDA Y LOS ATAQUES DE SUDOWOODO

¡Hola chicos! Seguro que me echabais de menos, pero este mes aquí me tenéis gracias a un chaval que ha enviado una bonita carta requiriendo mis sabios consejos. Bueno, ya sé que no soy Oak, pero os aseguro que me esfuerzo un montón cuando me piden contestar cartas tan interesantes como la de este mes. Tomad nota porque hablaremos de un objeto casi desconocido para muchos y también de un Pokémon que nunca habíamos visto en la GBA. ¡Vuelvo con fuerzas renovadas, amigos entrenadores!

Hola Prof. Oak, me llamo Alberto Salguero, tengo 10 años y las ediciones Azul, Amarilla, Oro, Cristal, Rubí, Rojo Fuego y Esmeralda. Pásame a Abedul, quiero preguntarle unas cuantas cosillas. Un jamón pal Jimmy y un saludo a la Mari.



SUDOOWODO *Es la primera vez que podemos capturar a este Pokémon de tipo roca en la GBA. Para hacerlo tendrás que llegar hasta el Frente Batalla.*



LA CINTA ELEGIDA. *Puedes conseguirla en el Frente de Batalla. Si equipas con ella a un Pokémon su primer ataque multiplicará su poder por 1,5.*

1. ¿Me podría decir los Movimientos Huevo de Aron, Ralts, Swablu, Magnemite y Spheal?

¡Hola chavalote! Gracias por llamarme, aunque puede que ande un poco oxidado. Bien, me pides los Movimientos Huevo de un grupo de Pokémon, así que dicho y hecho, pero antes quiero conozcas un dato interesante y es que algunos Pokémon en Esmeralda tienen más Movimientos Huevo que en otras ediciones. Aquí los tienes en estos recuadros. Fíjate que no he puesto los Movimientos Huevo de Magnemite. El motivo es que este Pokémon no tiene ninguno.

2. ¿Podría decir algunas combos para Movimientos Huevos como Bagon con Hidrobomba o Nosepass con Explosión?

Deduzco que quieres saber si hay más ataques espectaculares que se puedan aprender a través de los Movimientos Huevo. La respuesta es que sí. Por ejemplo Mudkip puede aprender Manto Espejo, Surskit Hidrobomba, Makuhita Tajo Cruzado y Contador, Goldeen Hidrobomba, Marill Canto Mortal, Tentacool Manto Espejo, Sableye Luz Lunar...

3. ¿Qué ataques aprende Sudowoodo y a qué grupo huevo pertenece?

Al grupo huevo Mineral (igual que Onix, Nosepass y Geodude). Tienes los ataques en el recuadro:

4. ¿Para qué sirve la Cinta Elegida?

Es un objeto que consigues en el Centro del Servicio del Canje que hay en el Frente de Batalla. Si equipas con ella a un Pokémon, multiplicará la potencia del primer ataque por 1,5; la pega es que solo te dejará usar ese ataque durante el resto del combate.

5. En la Torre de Batalla de Rubí y Zafiro te daban como premio un Escudo Plata y un Escudo Oro. ¿Qué uso tienen?

Decorar tu Base Secreta.

6. ¿Hay alguna manera de que Absol aprenda Triturar?

Pues no, y es una pena que un Siniestro como Absol no aprenda el mejor ataque siniestro que hay.

MOVIMIENTOS HUEVO SPHEAL

Nombre	Tipo
Reserva	Normal
Tragar	Normal
Escupir	Normal
Bostezo	Normal
Avalancha	Roca
Maldición	¿?
Fisura	Tierra

MOVIMIENTOS HUEVO SWABLU

Nombre	Tipo
Agilidad	Psíquico
Niebla	Hielo
Persecución	Siniestro
Furia	Normal

MOVIMIENTOS HUEVO ARON

Nombre	Tipo
Pisotón	Normal
Estímulo	Normal

MOVIMIENTOS HUEVO RALTS

Nombre	Tipo
Anulación	Normal
Fuego Fatuo	Fuego
Mal de Ojo	Normal
Legado	Siniestro
Mismodestino	Fantasma

MOVIMIENTOS DE SUDOWOODO

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Lanzarrocas	Roca
Básico	Mimético	Normal
Nv. 9	Azote	Normal
Nv. 17	Patada Baja	Lucha
Nv. 25	Avalancha	Roca
Nv. 33	Bloqueo	Normal
Nv. 41	Finta	Siniestro
Nv. 49	Portazo	Normal
Nv. 57	Doble Filo	Normal

ZONA POKéMON™



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. ¡Toda vuestra!

Pekestrella



Lorena Montaño Frías (Cádiz). 4 años
Mari: –*Cada día nos llegan dibujos de poképekes más currados. ¡Qué orgullosa estoy de mis niñ@s!* **Oak:** –*Además, Lorena los ha dibujado haciendo ataques, como debe ser.* **Jimmy:** –*¡Pues yo los veo a todos iguales!* **Mary:** –*¡Oh, Miope-man ha llegado!*



¡LANZADOR POKéMON!
Te regalamos un lanzador Pokémon si eres nuestra Pekestrella del mes.

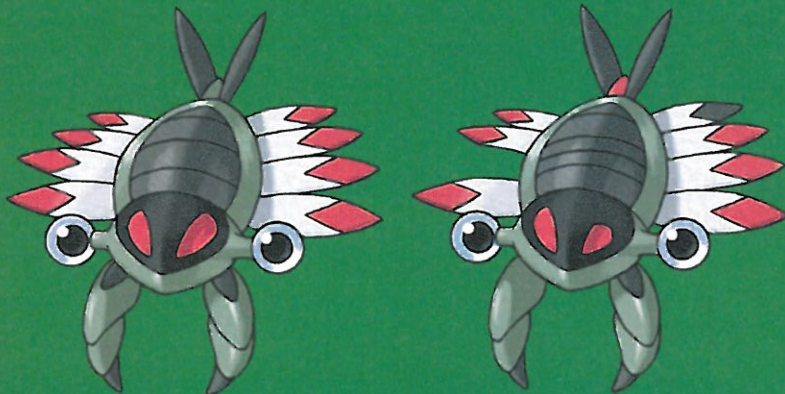


¡Participa y Gana!



¡¡Este mes regalamos unas flipantes toallas Pokémon a los lectores que han participado en la Zona Pokémon!!

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Anorith (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves, a ver si estando más fresco...).

Combate Total

Seguramente sabes casi tanto como nosotros de Pokémon y... ¿más, dices? Pues adivina qué Pokémon ganaría cada combate si solo usaran ataques de sus tipos.



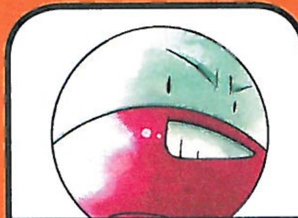

Grimer VS Treecko




Gardevoir VS Breloom




Surskit VS Crobat




Electrode VS Aron

PODER PSÍQUICO

Mari: –Me encanta este Pokémon, ¡es tan mono y redondo! **Oak:** –No me extraña, porque su habilidad especial es Gran Encanto. **Jimmy:** –Pues a mí me parece bastante normal. Aunque me vendría muy bien de acompañante para ir a la playita este veranito; como pelota, claro. **Mary:** –¡Ay, pobre! ¡Pero qué burro eres, Jimmy!



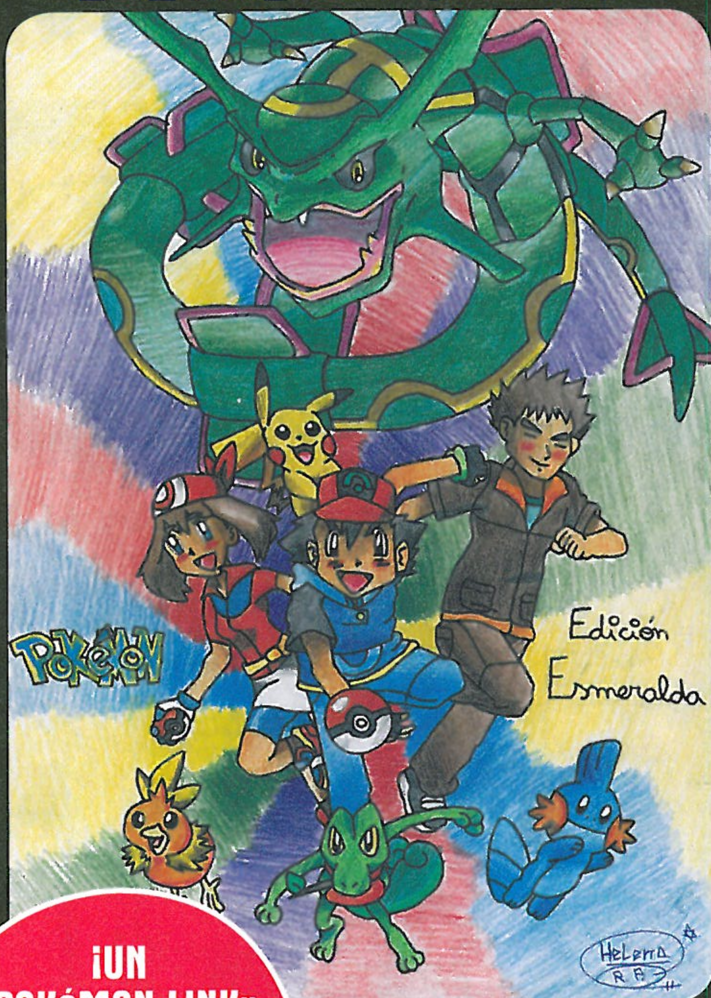
_ _ _ G _ _ _ _ _ _ _



Cristian Ramírez Ocaña (Córdoba)

ZONA Pokémon™

PokéArtista



Helena Reino Piñeiro (Orense)
Jimmy: –¡Ah! ¡Helena tiene poderes psíquicos! **Mary:** – Pero ¿que dices? **Jimmy:** –Que sabía que Rayquaza saldría en la portada de este mes, mira. **Mary:** –Eso es que es una gran artista.

¡UN «POKéMON LINK» DE REGALO PARA LA POKéARTISTA DEL MES!





Adrián Merchán (E-mail)



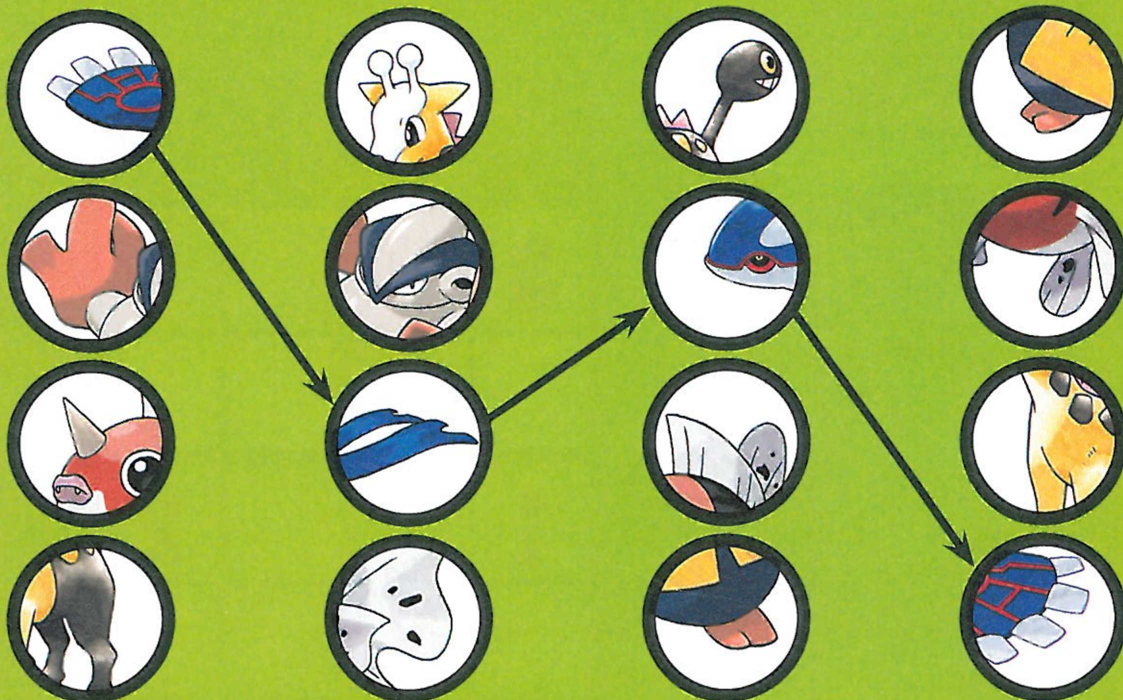
Eduardo José Barrena (Huelva)





¡"Peazo" Pokémon!

Ves unos círculos, ahí abajo, ¿no? Círculos rellenos de Pokémon, si te fijas un poquito. Y si pones más atención todavía y dejas la DS a un lado y el bocadillo al otro lado (¡hey!), verás que algunos contienen al mismo Pokémon, y todo. Pues eso es lo que tienes que hacer, unir con flechas los círculos que tengan al mismo Pokémon dentro.



ZONA POKÉMON™

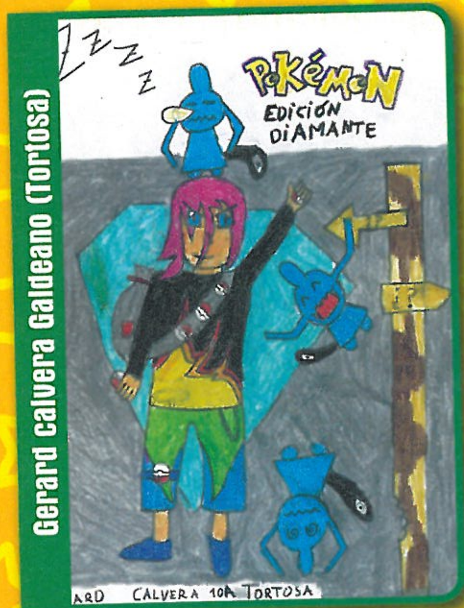




Marcos Reoyo (Valladolid)



Carolina Planells (Ibiza)



Gerard calvera Galdeano (Tortosa)

Poké-Sudoku

¿Te sabes bien los números... del 1 al 4? Sí, ¿verdad? Pues rellena los huecos del sudoku. No se pueden repetir números en una misma fila ni columna, y en cada cuadrante deben estar los cuatro números.

3			1
1			2
	2		

LLAMADAS

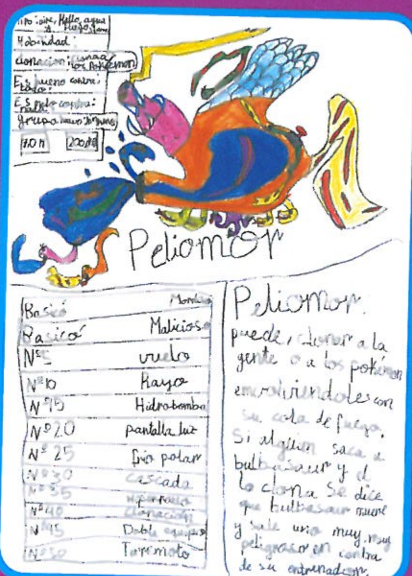
(¡Poké-tú!)

Yo una vez me inventé un Pokémon

Gran imaginación la de nuestra amiga Julia, un Pokémon que puede clonar gente. Oak: –Interesante. Jimmy: –¡Pues a mí me gusta mucho el de Esther!

Esther Carulla (E-mail)





Julia Pérez (Madrid)



Adrián Matesanz Gómez (Segovia)

¡Participa!

¡Hola, Poké-Maníaco! ¿Te gusta la Zona Pokémon? Pues haz un dibujo, una foto o algo relacionado con Pokémon y mándanoslo a:

Revista Pokémon
C/Los Vascos, 17
28040 MADRID

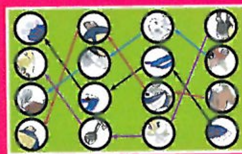
Si se publica, habrás ganado un regalito Pokémon, fijo. ¡Y quizá te lleves algo más!

Soluciones pasatiempos

Pokésudoku

3	4	2	1
2	1	3	4
1	3	4	2
4	2	1	3

Peazo Pokémon



Poder Psíquico

Wigglytuff.

Combate Total

Los ganadores son: 1. Grimer 2. Gardevoir 3. Wynaut 4. Torkoal

Diferencias Anorith



Nintendo

The Pokémon Company

¡CELÉBRALO CON NOSOTROS!



Ven a Moviplaya con tu Game Boy Advance o SP y uno de tus juegos Pokémon Rubí, Zafiro, Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda y consigue uno de estos Pokémon:



249 LUGIA



250 HO-OH



244 ENTEI



381 LATIOS



380 LATIAS



006 CHARIZARD



144 ARTICUNO



243 RAIKOU



245 SUICUNE



025 PIKACHU

Acuérdate de tener espacio libre en tu equipo activo Pokémon.

Este verano prueba nuevas consolas, espectaculares juegos y consigue uno de los Pokémon más deseados.

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2006

www.nintendoplaya.com



Todos los días "Planeta Pokémon" en Jetix a las 16:30h.